EQUIPEMENT

Chaque fois que vous utiliserez votre équipement, il vous donnera un **bonus de +2** et sera « coché ». Après avoir été coché une fois, il ne donnera son bonus que si vous faîtes 3 ou + avec un dé. Après avoir été coché deux fois, il ne donnera son bonus que si vous faîtes 5 ou 6 avec le dé. Après avoir été coché trois fois, l'équipement donnera son bonus mais deviendra définitivement inutilisable.

EXPERIENCE

+1 dans une caractéristique encadrée en noir	5 points
+1 dans une caractéristique encadrée en blanc	10 points
Un avantage	10 points
Une clef	10 points
Un contact	5 points

HEROISME

Vous gagnez de l'Héroïsme en utilisant vos Clefs. (10 maximum)

1 point	Vous regagnez 3 points de vie (hors combat)
2 points	Dégâts x2
1 point	Relancez les dés (le 1er jet doit être un échec)
1 point	Lancez 3 dés, gardez les 2 meilleurs
2 points	Lancez 3 dés, ajoutez leurs résultats
3 points	Votre adversaire est blessé même si votre attaque échoue
3 points	Vous passez à 1 point de vie. La difficulté de votre attaque est 8 et dégâts x2.
X point(s)	Vous pouvez ajouter un élément avec un impact faible (1), moyen (3) ou important (5) sur le scénario,
1 point	Tirez une carte

LE GOBELIN

Nombre craignent que les *Gobelins de No-dan-kar* s'apprêtent à conquérir le monde. Pour eux-mêmes, c'est déjà fait. Où que vous alliez, ils y seront avant vous. Qui sera de taille à résister à la marée verte du Dieu Rat ?

Une feuille de personnage pour

CADWALLON SM

CLEFS POSSIBLES

Vous devez choisir trois clefs au départ. Vous en aurez 5 au maximum.
Les Clefs non détaillées sont décrites dans Le Soviet des Étoiles et s'adaptent facilement à l'univers d'Aarklash. Cette liste n'est donnée qu'à titre d'exemple.

- **Clef de l'Apparatchik**
- **Clef du Bricoleur**
- **Clef de l'Imposteur**
- **Clef du Lapin :** chaque fois que vous avez un enfant, vous gagnez un point d'Héroïsme. Attention cependant, une famille nombreuse coûte cher à entretenir...
- **Clef du Maître d'Echec**
- **Clef de l'Opium du Peuple**
- **Clef du Promis au Goulag**
- **Clef de la Renomée**
- **Clef du Repli Stratégique**
- **Clef du Savant Fou**
- **Clef du Social Traître**
- **Clef du Verbieux :** à chaque partie, le MJ vous prépare 5 phrases alambiquées. Chaque fois que vous en placez une durant le jeu, vous gagnez un point d'héroïsme.

CLEFS

CREER UN GOBELIN

NOMS

Les premiers noms sont typiques des gobelins de la petite Klüne, les derniers de Zukhoi:

Masculin : Niobium, Doliprahnn, Halogène, Hydrolase, Fructose, Krypton, Manganèse, Oxyde, Molybdène, Isomër, Actifed, Schizophrèn, Mopral, Ibuprofën, Imodium , Otoguidé, Formika, Moussaka, Shorizo, Avashi, Mariashi, Noroto

Féminin: Alanine, Acetilcoline, Sigüe, Anamorphose, Actinide, Chromate, Chlorate, Dopamine, Permanganate, Sushi, Leeshi, Maki, Sashimi, Kagibi, Wallabi, Wasabi, Coriza

CARACTERISTIQUES

Votre personnage démarre avec 20 points de création.

1 point de création = 1 croix dans une caractéristique encadrée en noir.

2 points de création = 1 croix dans une caractéristique encadrée en blanc.

Aucune caractéristique ne peut dépasser 5 à la création.

POINTS DE VIE

5 + votre CONSTITUTION.

DEGATS

Votre score dépend de votre caractéristique, en général MÊLÉE ou TIR :

Caractéristique	Dégâts
1 à 2	1
3 à 4	2
5 à 6	3
7	4

ARMURE

Décrivez votre armure comme vous le souhaitez. Quelque soit son type, l'armure peut être utilisée 2 fois durant tout le scénario (sauf avantage particulier). Quand vous choisirez de l'utiliser, vous ignorerez *la totalité* des dégâts infligés par l'ennemi mais votre armure perdra une utilisation.

AVANTAGES

Choisissez un avantage dans la liste proposée à droite de cette page ou bien dans la liste générale.

Vous possédez l'avantage « Petit ».

CLEFS

Choisissez trois clefs dans la liste proposée au dos de ce livret ou bien dans la liste générale.

EQUIPEMENT

Choisissez un équipement. La liste ci-dessous est donnée à titre d'exemple.

- un rat apprivoisé,
- des pousses de Champigoule entre les doigts de pieds, pour brasser la fameuse Shtoub Rigoule !
- un masque à gaz de souffleur gobelin,
- une pièce d'equipement volée à un autre PJ (gommez-la de sa feuille et ne vous faites pas choper!),
- une cloche de cérémonie,
- un masque de Samura,
- un nécessaire de Caligraphie,
- une partie de votre arbre généalogique,
- une jonque grande comme une barque dans le port du Kraken,
- une reconnaissance de dette,
- un engin à naphte qui fuit, une Roue Folle par exemple...
- une reconnaissance de dette,
- tout un lot de faux tampons et de papiers à insigne.

HEROISME

Vous débutez avec 5 points d'Héroïsme.

CARACTERISTIQUES

Art								
Artisanat								
Arts ménagers								
Athlétisme	X							fuite
Constitution								
Contes et légendes								
Dextérité	X							
Discrétion	X							
Éloquence	X							
Érudition								
Force								
Intimidation								
Mêlée								
Magie								
Marchandage	X							
Perception	X							
Peuples et coutumes								
Renseignements	X							
Révolution (vapeur, naphte)	X							Naphte
Science du Sphinx								
Séduction								
Soins								
Survie								
Théorie magique								
Tir	X							
Véhicules								
Volonté								

POINTS DE VIE		DEGATS	
ARMURE			

AVANTAGES

Les Avantages signalés par un astérisque sont décrits dans Le Soviet des Étoiles.

☐ **Armurier *** ☐ **Contrebande** (Chernyi Rynok)***** ☐ **Disparititon *** ☐ **Dissimulation *** ☐ **Égalité mon cul *** ☐ **Embuscade ***

☐ **Famille Nombreuse :** à tout moment, et contre des points d'Héroïsme, vous pouvez inventer un parent, un cousin prêt à vous aider dans quelque branche que ce soit. Cependant, une fois que vous avez mélé votre famille à vos affaires, il est dur de s'en débarasser, et vous vous retrouvez vite mélé aux leurs.

☐ **Fichier Central *** ☐ **La Fureur de vivre *** ☐ **Héros malgré lui ***

☐ **Garage Days Rerevisited:** vous possédez un garage. Choisissez 3 choses qu'il contient et cochez-les sur votre feuille. Vous pouvez vous acheter de nouvelles options pour votre garage contre 5 points d'expérience. Quand vous irez dans votre antre pour essayer de fabriquer quelque chose, de réparer ou de comprendre un truc, votre MJ décidera d'une difficulté en fonction de ce que vous désirez réaliser et de l'équipement de votre garage. En tenant compte de cette difficulté, vous devrez annoncer le seuil que vous pensez atteindre : contre un 9+, votre MJ vous imposera 4 des conditions décrites sur votre Fiche Garage. Contre un 12+, il vous en imposera 3. Contre un 15+, il vous en imposera 2. Le MJ peut connecter tout ça ou vous les jeter en vrac. Une fois que tous les pré-requis sont remplis, la chose est faite, au MJ de vous donner des stats ou de faire avancer l'histoire en accord.

☐ **Little rascal** : au début de chaque session, ou pendant une partie quand vous avez le temps de grapiller quelque chose, dîtes ce que vous recherchez et fait un jet en Perception pour trouver quelque chose de chouette. Sur un 12+ vous avez trois emprises, sur un 9+ deux, sur un échec, une seule. Dépensez vos emprises pour, * que cette chose fonctionne, * ce soit plus ou moins ce que vous recherchez, *que cela serve à quelque chose de puissant, * que ce ne soit à personne ou que personne ne vienne réclamer pour cela.

☐ **Machines et bidules *** ☐ **Mage du scotch *** ☐ **Maître Chanteur *** ☐ **Ne pas se fier aux apparences *** ☐ **Noyade verbale ***

☐ **Oups ! Désolé... ***

■ **Petit * :** +2 en Discrétion, 1 chance sur 6 d'éviter un coup. Dégâts maximum en Mêlée = 2.

_ _ _ _

LE GARAGE DU GOBELIN

Choisissez 3 choses que contient votre antre de mécano fou couvert de naphte :

- ☐ un hangar,
- ☐ une vieille péniche,
- ☐ une grosse loconaphte perpétuellement en réparation,
- ☐ un scaphandre,
- ☐ une décharge de pièces détachées,
- ☐ une roue folle,
- ☐ une machine bizarre volée à un collègue et dont vous ne connaissez toujours pas le mode d'emploi,
- ☐ des pièges à rat géants pour les intrus,
- ☐ des ouvriers qualifiés (Néoprèhn, Tranxèhn et Vanhoutèhn),
- ☐ des machines outils,
- ☐ des engins de levage,
- ☐ une cuve à naphte,
- ☐ un haut fourneau,
- ☐ un exosquelette pas encore tout à fait au point,
- ☐ des explosifs,
- ☐ un labo de chimie,
- ☐ des plantations de champignons…

Vous pouvez vous acheter de nouvelles options pour votre garage contre 5 points d'expérience.

FONCTIONNEMENT

Quand vous irez dans votre antre pour essayer de fabriquer quelque chose, de réparer ou de comprendre un truc, votre MJ décidera d'une difficulté en fonction de ce que vous désirez réaliser et de l'équipement de votre garage.

En tenant compte de cette difficulté, vous devrez annoncer le seuil que vous pensez atteindre :

- contre un 9+, votre MJ vous imposera 4 des conditions décrites ci-dessous;
- contre un 12+, il vous en imposera 3;
- contre un 15+, il vous en imposera 2.

* Ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot;

* D'abord il te faudra dénicher, réparer, comprendre quelque chose;

* Il faudrait que « untel » t'aide;

* Ça va te coûter des tonnes de babioles mécaniques;

* Le mieux que tu puisses faire c'est un prototype fragile et pas vraiment opérationnel, voire dangereux, avec tel ou telle malfonction ou condition d'utilisation;

* Ça va t'exposer toi et tes collègues à tel ou tel danger;

* Il faudrait d'abord que tu ajoutes un « machin » à ton garage

* Ça va te demander des dizaines ou des centaines d'essais;

* Il va falloir que tu démontes un « machin » ou ton «machin » pour pouvoir le faire.

Le MJ peut connecter tout ça ou vous les jeter en vrac. Une fois que tous les

NOTES DIVERSES